

- 1 -

Mighty Sonic 32

Einbauanleitung

1) Allgemeines

Zum Einbau der Mighty Sonic 32 Beschleunigerplatine benötigen Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher, eine kleine Flachzange, einen kleinen Seitenschneider sowie einen feinen Lötkolben und Elektroniklot.

Beim Einbau wird eine geringe Löterfahrung vorausgesetzt.

Beim Auseinandernehmen des Gerätes empfiehlt es sich, alle gelösten Teile (Schrauben, Bleche, etc.) in einer sinnvoll geordneten Weise beiseite zu legen, um spätere Verwechslungen zu vermeiden.

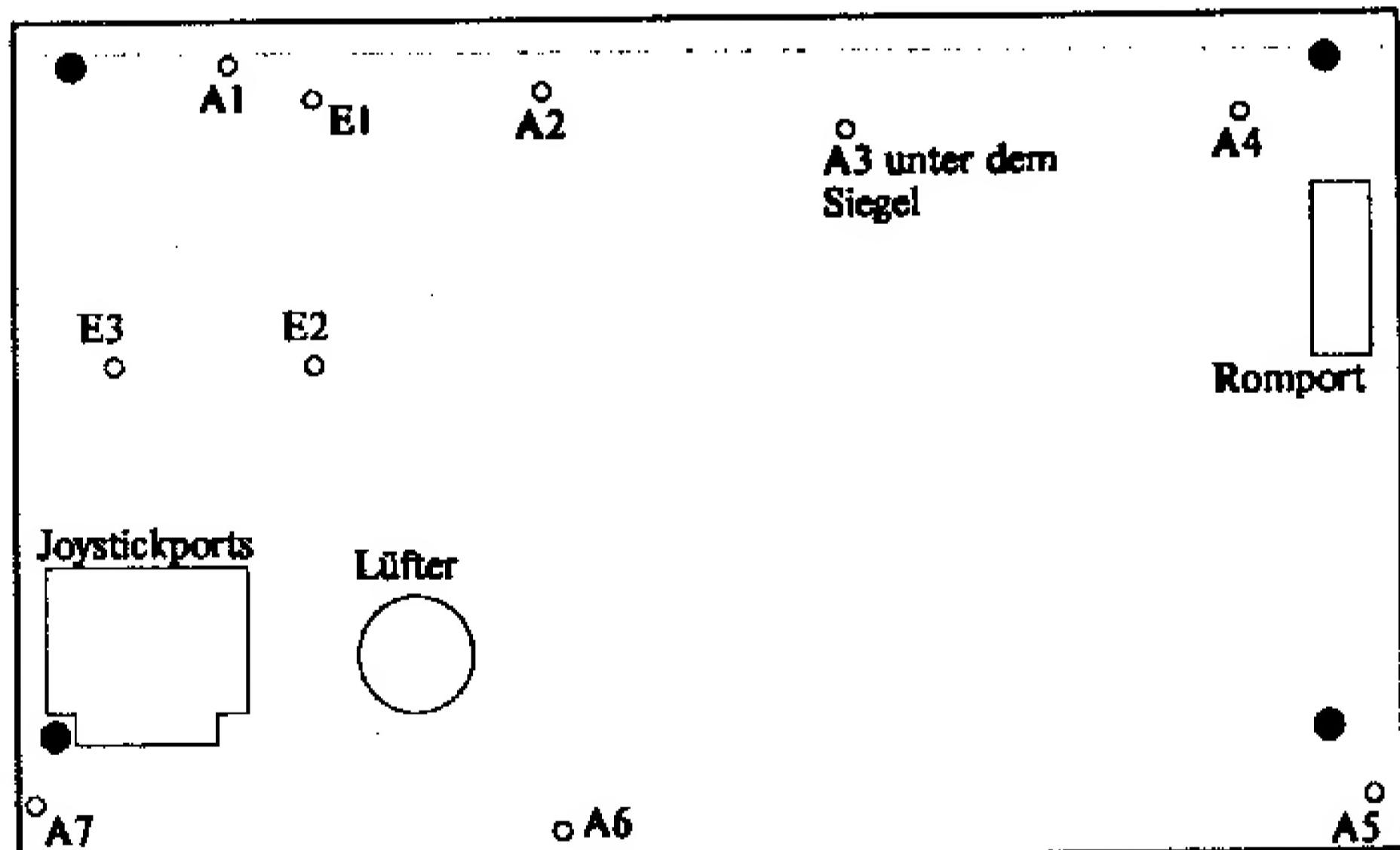
2a) Gehäuse öffnen

Entkoppeln Sie den Rechner von allen anderen Geräten, insbesondere dem Netz. Legen Sie den Rechner mit der Tastatur nach unten, so daß sich die Joystickanschlüsse in der Ecke links unten befinden.

Diese Ansicht gibt Bild 1 wieder. Lösen und entnehmen Sie die Schrauben A1 - A7. Halten Sie den Rechner zusammen, drehen Sie ihn herum und nehmen Sie das Gehäuseoberteil ab.

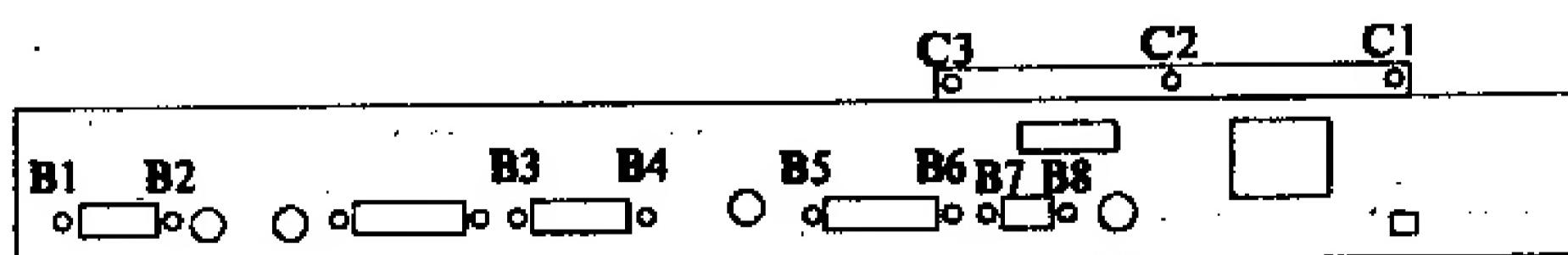
Ziehen Sie den Tastaturstecker und entnehmen Sie Tastatur.

Bild 1 : Rechner von unten



Lösen und entnehmen Sie mit einer Zange oder einem kleinen Maulschlüssel an der Rechnerrückseite (Bild2) die Mutterschrauben B1 - B8 der Buchsen DSP, Monitor, Printer und Modem.

Bild 2 : Rechner von hinten



Entfernen Sie jetzt gemäß Bild 3 die Schrauben C1 - C12 und bringen Sie die Verriegelung D1 in Nullinienrichtung. Nun können Sie das obere Abschirmblech abnehmen. (Lautsprecherstecker ziehen!)

2b) Floppy ausbauen

Lösen Sie Flachband- sowie Stromversorgungsstecker vom Laufwerk. Halten Sie das Laufwerk fest, entfernen Sie die Bodenschrauben E1 - E3 (Bild 1) und entnehmen Sie das Laufwerk.

2c) Festplatte ausbauen

Lösen und entnehmen Sie die Schrauben F1 - F4 (Bild 4), ziehen Sie den Flachbandstecker und entnehmen Sie das Laufwerk.

2d) Netzteil ausbauen

Lösen und entnehmen Sie die Schrauben G1 - G4 (Bild 4), ziehen Sie den Stromversorgungsstecker von der Hauptplatine und nehmen Sie das Netzteil heraus.

2e) Unteres Abschirmblech lösen

Lösen und entnehmen Sie die Schrauben H1 - H6 (Bild 3). Bringen Sie die Verriegelungen I1 - I5 in Nullinienrichtung.

2f) Hauptplatine lösen

Lösen und entnehmen Sie die Schrauben J1 - J3 (Bild 3).

2g) Unteres Abschirmblech entnehmen

Heben Sie die Hauptplatine samt Bodenblech an der Vorderseite des Rechners aus dem Gehäuse über die Tastaturstütze an und bringen Sie sie aus ihrer Normalposition. Dann können Sie das untere Abschirmblech entnehmen.

Bild 3 : Rechner geöffnet von oben

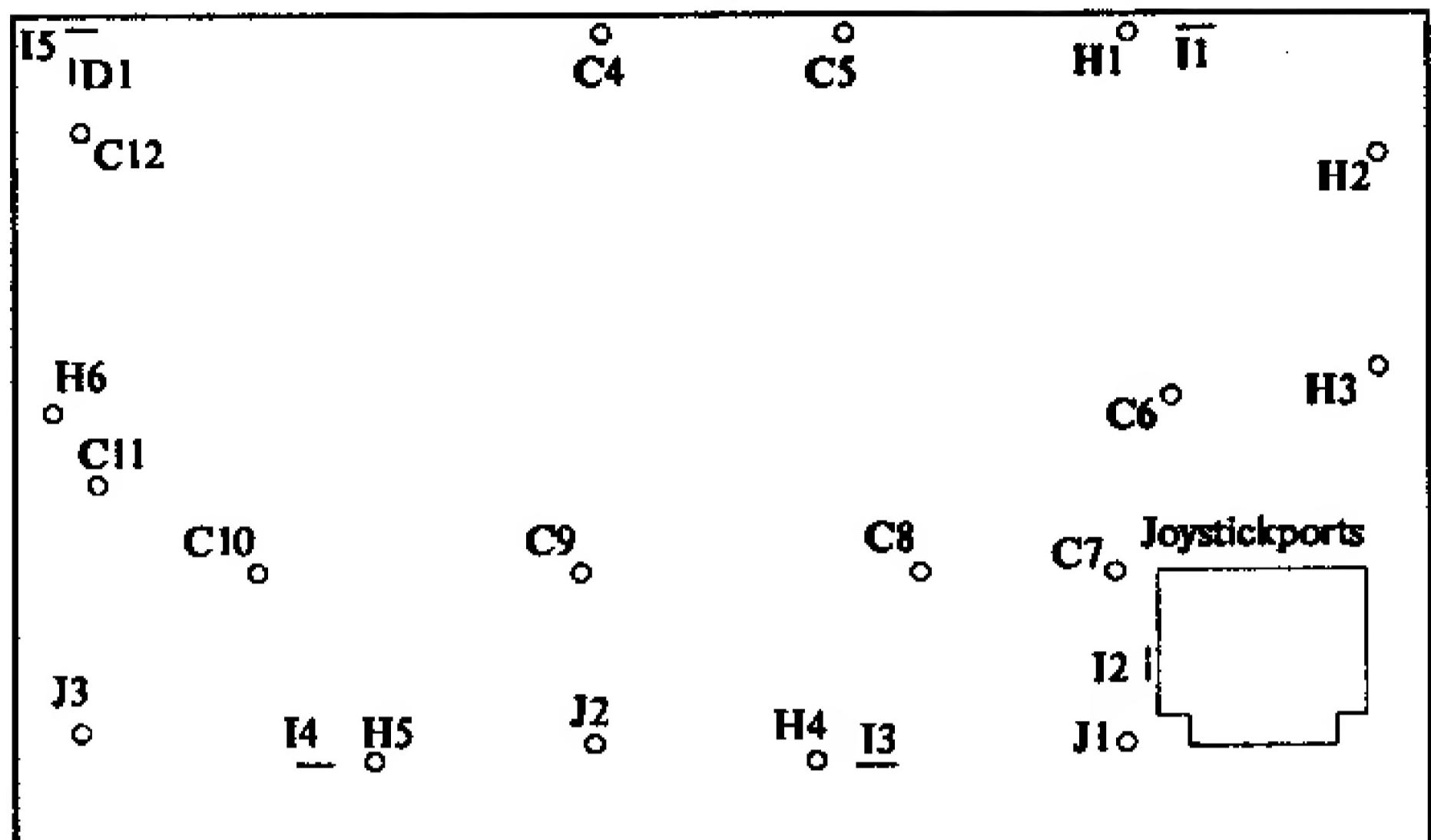
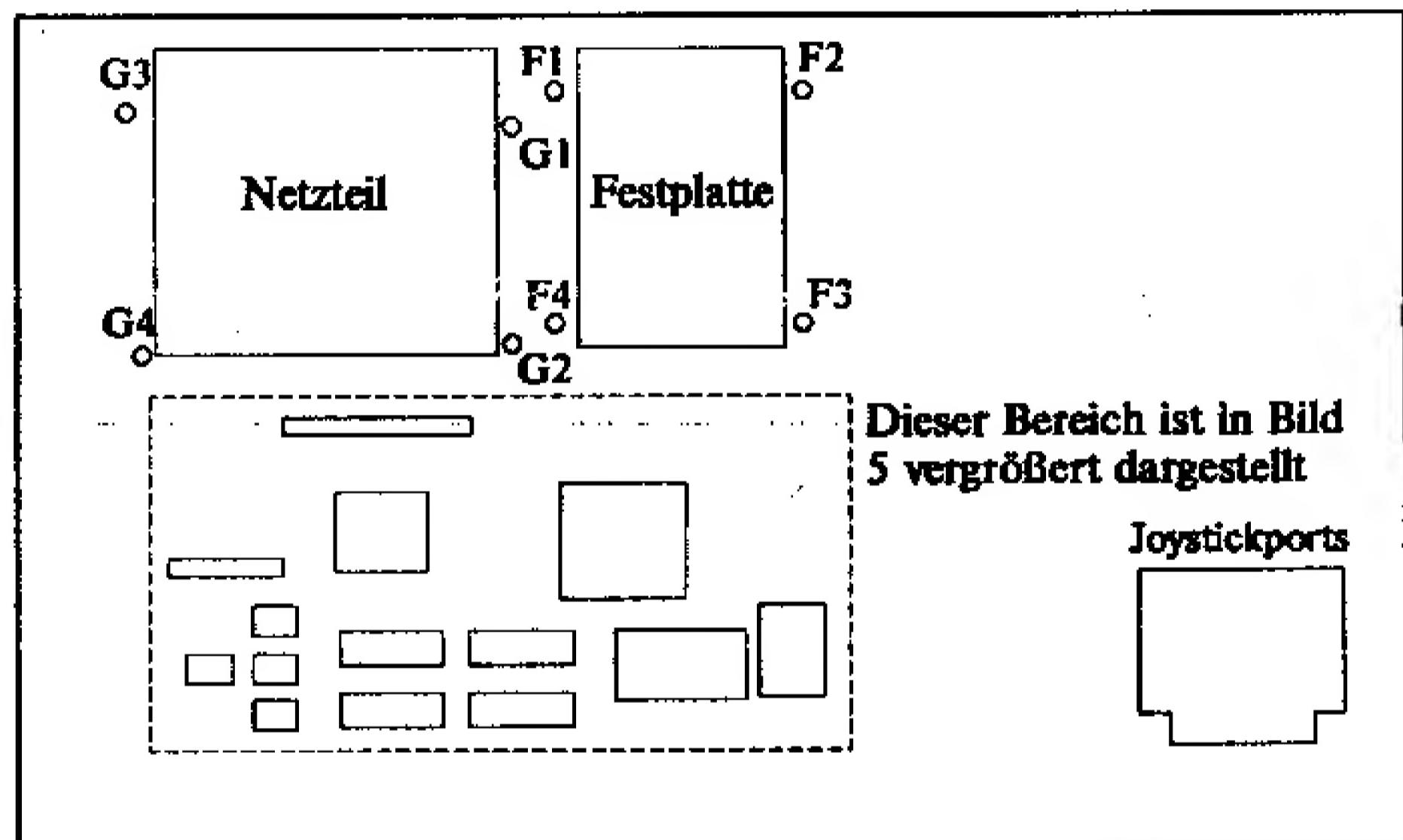


Bild 4 : Rechnerplatine ohne Abschirmbleche von oben



- 3 -

3) Einsetzen der Mighty Sonic 32

Bild 4 zeigt die Rechnerplatine ohne Abschirmbleche von oben. Der umrahmte Bereich, in dem die Löt- und Einbauarbeiten vorzunehmen sind, ist vergrößert in Bild 5 dargestellt. Die folgenden Beschreibungen beziehen sich auf die Beschriftungen in Bild 5. Zunächst sind alle Drahtenden der mitgelieferten Litzen (9 vom Stecker sowie eine separate weiße) abzuisolieren und zu verzinnen.

Da der Prozessor der Mighty Sonic 32 alle zentralen Funktionen übernimmt, muß der interne Prozessor (U55) auf der Mutterplatine " totgelegt " werden. Dies wird erreicht, indem Pin 16 und 17 des Prozessors U55 durch einen Lötkolben von ihren Anschlußpads gelöst und leicht nach oben gebogen werden, so daß sie kontaktlos " frei in der Luft hängen ". Pin 17 muß außerdem auf Masse gelegt werden. Löten Sie dazu den weißen Draht an den freiliegenden Pin 17 des Prozessors sowie an Pin 10 von U62. Nun müssen die 9 Litzen des Flachbandes (farbig) wie folgt an die Beine der Bausteine U62, U63, U67, U68 und U65 angelötet werden :

Bild 5 : Ausschnittvergrößerung von Bild 4

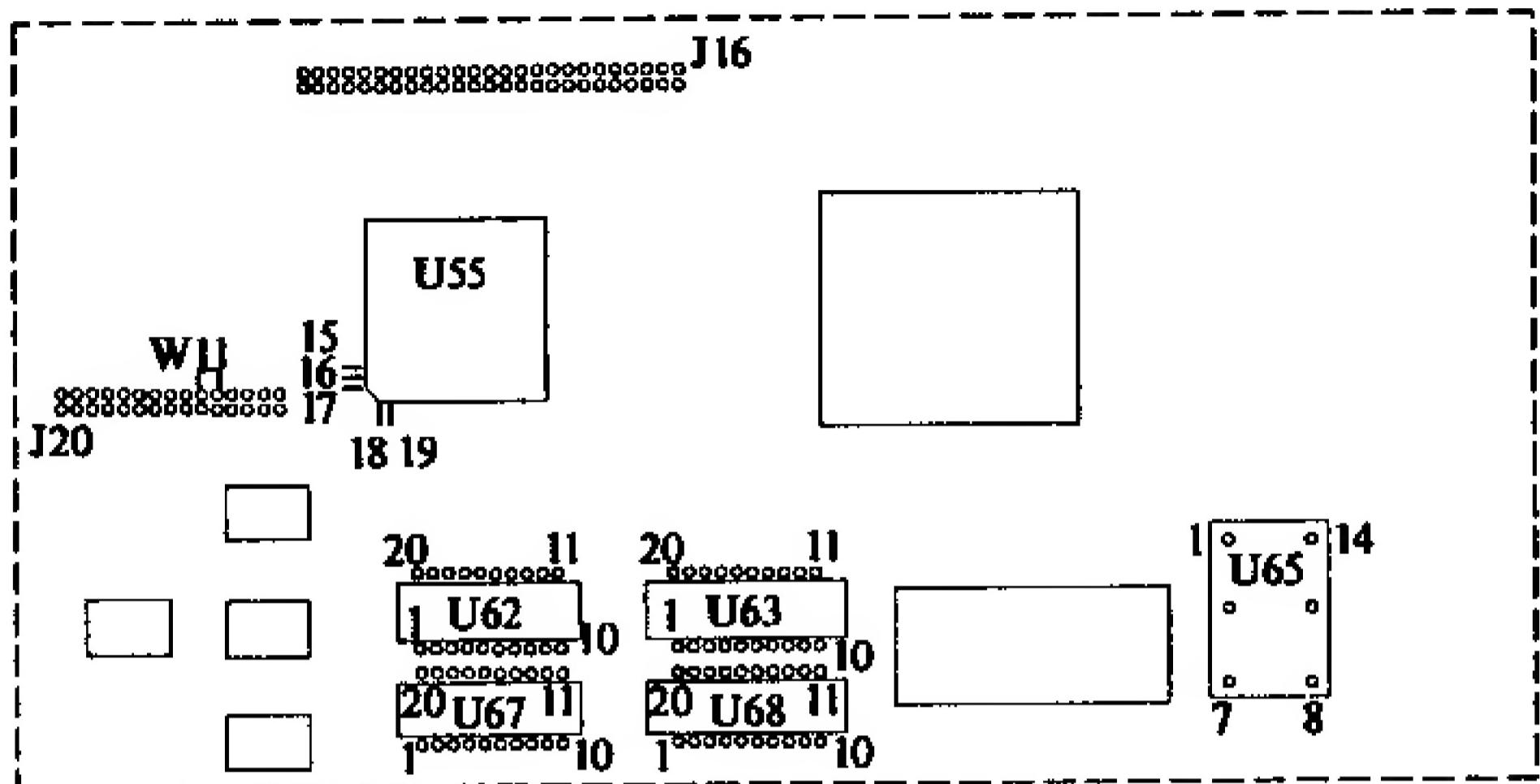
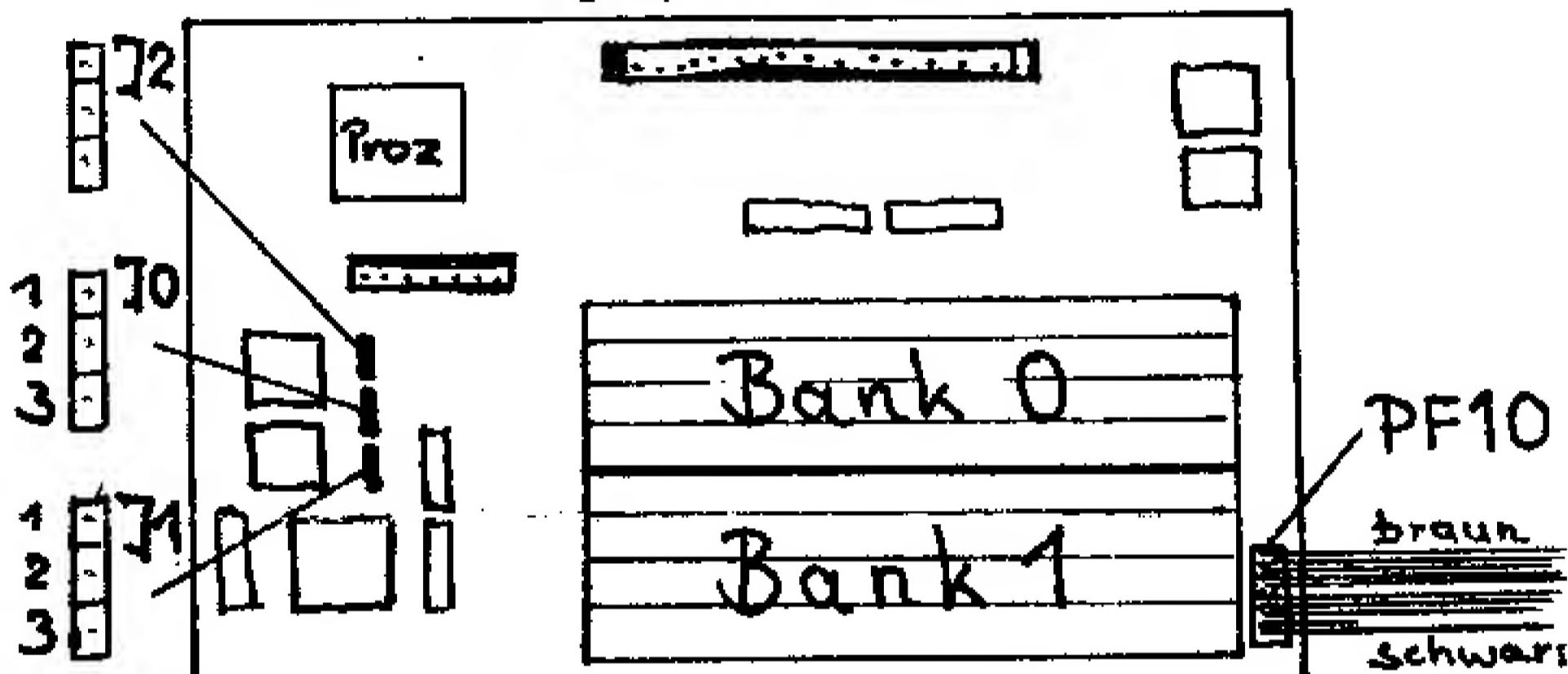


Bild 6 : Mighty Sonic 32 von oben



Litze 1 braun U62 Pin 3
 Litze 2 rot U62 Pin 9
 Litze 3 orange U62 Pin 12
 Litze 4 gelb U67 Pin 19
 Litze 5 grün U63 Pin 2
 Litze 6 blau U63 Pin 19
 Litze 7 lila U68 Pin 4
 Litze 8 grau U62 Pin 13
 Litze 9 nicht belegt
 Litze 10 schwarz U65 Pin 8

Für Benutzer der Eagle Sonic 32 :

Bitte beachten Sie die bei der Mighty Sonic 32 geänderte Belegung des Flachbandsteckers !

Entfernen Sie nun den Jumper W11 vom 30 poligen Pfostenfeld J20 des Rechners und stecken Sie die Beschleunigerplatine auf die Pfostenfeldleisten J16 und J20. Stecken Sie den 10-Pol-Stecker des Flachbandkabels gemäß Bild 6 auf das mit PF10 bezeichnete Pfostenfeld.

4) Bestücken und Jumpern des Fast RAM (TT-RAM)

Die verwendeten Namen Jumper 0, 1, 2 (J0, J1, J2) sowie Bank 0 und 1 finden Sie in Bild 6 (Seite 3) wieder !

Bestückung	SIMM-Module Bank0	SIMM-Module Bank1	J0	J1	J2
4 MB	4 1M*8(9)	leer	1-2	1-2	#
8 MB	4 1M*8(9)	4 1M*8(9)	1-2	1-2	#
16 MB	4 4M*8(9)	leer	2-3	1-2	#
20 MB	4 4M*8(9)	4 1M*8(9)	1-2	2-3	#
32 MB	4 4M*8(9)	4 4M*8(9)	2-3	2-3	#

keine Bedeutung (Für spätere Zusatzfunktionen reserviert)

Wir garantieren die Funktion bei Verwendung von SIMM Modulen der Hersteller Toshiba und Samsung !

5) Inbetriebnahme und Erklärungen zu den mitgelieferten Programmen

MHZ32.PRG : Aktiviert die 32 MHz - Taktung des Prozessors

FAFAX.PRG : Meldet dem Betriebssystem den auf der Karte befindlichen Fast RAM Speicher an.
 Ersetzen Sie im Desktop über " Datei - Zeige Info " im Namen des Programms das X durch den Wert des Fast RAM, mit dem Sie bestückt haben (4 , 8 , 16 , 20 oder 32) !
 Beispiel : FAFA8.PRG

GEMBENCH : Umfangreiches Shareware Testprogramm, mit dem Sie die Leistungssteigerung Ihres Computers überprüfen können.